



**PUISI “HATIKU SELEMBAR DAUN”
KARYA SAPARDI DJOKO DAMONO
SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KOMIK**

Aulia Reswara Megananda¹, Muchlis Arif²

¹Program Studi S1 Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: aulia.17021244009@unesa.ac.id Universitas Negeri Surabaya

²Program Studi S1 Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: Muchlisarif@unesa.ac.id

Abstrak

Perupa terinspirasi dari puisi bertajuk Hatiku Selembar Daun membuat komik dengan tujuan dapat mendeskripsikan proses kreatif dalam menciptakan komik. Lalu dapat menciptakan karya komik yang terinspirasi dari puisi atau syair bertajuk Hatiku Selembar Daun kreasi Sapardi Djoko Damono. Terakhir yaitu menjelaskan isi dari komik. Metode yang dipilih adalah Husen Hendriyana dengan Art and design as capability nya. Bahan penciptaan menggunakan software Photoshop dan Paint Tool Sai. Teknik yang digunakan adalah Editing, Tracing, Digital Drawing, dan Layering. Tahap pengerjaan adalah Naskah, Sketsa, Inking, Colouring/Toning, Finishing. Penciptaan komik berjudul The Occasion From Thanatos adalah dengan cetak penerbit berukuran A5 berisi 50 halaman hitam-putih dengan kover depan dan belakang berwarna. Komik bergenre Drama, Psychological, Supernatural. menceritakan tentang Djono yang diberi kesempatan kedua oleh sang Thanatos. Namun alasan dibalik itu semua sebenarnya adalah hukuman dan pengingat kepada Djono tentang penyesalannya yang pernah ia lakukan.

Kata Kunci: Puisi, Hatiku Selembar Daun, Inspirasi.

Abstract

The artist is inspired by the poem titled Hatiku Selembar Daun to make comics with the aim of describing the creative process in creating comics. Then it can create comic works inspired by poetry or poetry titled Hatiku Selembar Daun created by Sapardi Djoko Damono. The last is to explain the content of the comic. The method chosen is Husen Hendriyana with his Art and design as capability. The creation material uses Photoshop software and Paint Tool Sai. The techniques used are Editing, Tracing, Digital Drawing, and Layering. The stages of work are Script, Sketch, Inking, Coloring/Toning, Finishing. The creation of a comic titled The Occasion From Thanatos is an A5-sized publisher print containing 50 black-and-white pages with color front and back covers. Comic genre Drama, Psychological, Supernatural. tells the story of Djono who was given a second chance by the Thanatos. But the reason behind it all is actually a punishment and a reminder to Djono about his regrets that he once did.

Keywords: Poetry, Hatiku Selembar Daun, Inspiration.

PENDAHULUAN

Salah satu tokoh sastrawan yang muncul pada periode 1971 – 1998 bernama Sapardi Djoko Damono Kota kelahiran Surakarta, 20 Maret 1940. Beliau pada masa periode 1974 hingga tahun 2005, menjadi pengajar di Fakultas Sastra yang kini berubah nama menjadi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia. Beliau pernah menjabat sebagai Dekan dan menjadi guru besar di sana. Beliau pernah menjabat sebagai redaktur majalah ternama *Horison*, *Basis* dan *Kalam*. Sapardi sebagai seorang sastrawan dan pakar dalam bidang tersebut menciptakan sejumlah tulisan yang esensial yaitu *Sosialofo Sasra: Sebuah Pengantar Ringkas* (1978).

Salah satu puisi yang pernah ditulis oleh beliau adalah puisi bertajuk *Hatiku Selembar Daun*, yang mana puisi tersebut diterbitkan ke dalam antologi puisinya yang bertajuk *Perahu Kertas* pada tahun 1983 silam. Seperti layaknya puisi yang ditulis pada dekade 1970 dan 1980-an, *Hatiku Selembar Daun* sarat akan unsur Ketuhanan (Pirmansyah, dkk., 2018). Unsur ketuhanan yang dimanifestasikan ke dalam puisi beliau juga menggunakan bahasa yang umum digunakan oleh masyarakat Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, sehingga membuat beliau begitu populer di kalangan masyarakat.

Karya bertajuk *Hujan Bulan Juni* dialihwahkan menjadi sebuah komik, yang mana komik tersebut dikerjakan oleh Man pada tahun 2011 silam (Damono, 2018).

Komik saat ini sangatlah populer dan menjadi sebuah industri besar di Indonesia, khususnya komik digital, karena mampu untuk menyajikan gambar dan cerita yang sangat menarik (Ramadhan dan Rasuardie, 2020). Komik juga menjadi hobi, di mana kesukaan membaca dan membuat komik. Namun, berpuisi adalah momen yang membekas dalam ingatan ketika menjadi anggota grup musikalisasi puisi saat masih berada di bangku SMA. Dari pengalaman estetis tersebut dikembangkan dengan menggabungkan kedua karya menjadi sebuah komik puisi. Puisi bertajuk *Hatiku Selembar Daun* memiliki keterikatan batin terhadap pribadi sehingga menuangkannya ke dalam media komik.

Komik menjadi salah satu bacaan yang paling marak oleh semua umur dan kalangan. (Asfihan, 2022). Komik mudah dijumpai pada surat kabar, media sosial, majalah, sampai wujud buku. Perkembangan zaman sejalan dengan berkembangnya komik, hingga saat ini komik bisa dinikmati secara digital oleh semua kalangan. Saat ini, komik juga berkembang dan banyak sekali macamnya, bahkan di beberapa negara komik memiliki karakteristik unik. Keunikan tersebut terletak pada gambar yang dibuat, misalnya *Manga* atau komik yang berasal dari Jepang yang identik dengan karakter atau tokoh bermata besar, atau komik yang berasal dari negara-negara Barat identik dengan genre *Super Hero*.

Dibandingkan dengan komik, secara ringkas bahwa puisi dipahami sebagai larik kalimat yang melayangkan pesan pada pembaca. Dalam kiat puisi ditulis dengan kiasan ataupun majas. Puisi saat ini hanya secercah penggemarnya (Abdhal, 2021). Menurut Widyastuti (2015), kurangnya minat terhadap puisi pada remaja adalah rendahnya pengetahuan sastra yang dimilikinya, hal ini juga berimbas pada rendahnya minat para remaja untuk membuat karya sastra ini. Atensi baca yang rendah menjadi kasus mendasar yang membuat kesastraan kurang atensi. Rendahnya atensi saat ini terhadap sastra membuat remaja tidak tertarik pada karya puisi dan beralih kepada bacaan lainnya, seperti majalah, komik dan jenis bacaan lainnya.

Dari sekian puisi yang lahir dari lisan penyair-penyair di Indonesia, puisi menjadi salah satu media bahasa sastra dalam menggambarkan sebuah pesan yang dalam. Nama penyair terkenal di Indonesia salah seorangnya adalah Sapardi Djoko Damono, dll.

Perupa mengekspresikan seni melalui komik berpetunjuk puisi, karena seni sendiri merupakan realisasi dari upaya manusia menciptakan sebuah keindahan (Soedarso, 2006:2). Dari sinilah ide menggabungkan karya komik dengan karya puisi, karena komik yang bisa memperagakan makna, isi, maupun teks dari puisi.

Komik perurpa diciptakan melalui komputer atau dikenal *digital drawing*. Pribadi merupakan generasi milenial yang

menggunakan dan memanfaatkan teknologi digital sebagai alat utama dalam berkarya. Ketertarikan lainnya terletak pada sebuah puisi, yang mana pernah menjadi anggota grup musikalisasi puisi pada jenjang SMA semasa sebelum berkuliah.

Ide membuat komik yang terinspirasi dari puisi muncul dari berbagai karya yang dikomikalisasi atau terinspirasi dari puisi. *Hujan Bulan Juni* adalah contoh komikalisasi karya puisi yang dijadikan ide dasar penulisan ini diilustrasikan dalam komik bernama *Mansur Daman dan vokal* oleh Ari Redha.



Gambar 1. Komikalisasi puisi *Hujan Bulan Juni* oleh Man. (sumber: <https://muda.kompas.id/baca/2013/04/14/komik-hujan-bulan-juni-di-tangan-man/>)

Proses pengerjaan digarap Mansur Daman dan vokal oleh Ari Redha oleh channel *sketsagram rekavisual* pada platform Youtube. Selain itu juga rujukan komik digital dan berbagai ilustrasi untuk mendukung kreasi berkarya berupa dalam mengerjakan komikalisasi puisi.

Fokus ide penciptaan dengan membuat komik cetak terinspirasi dari puisi yang terkenal bertajuk *Hatiku Selemba Daun*.

Spesifikasi karya komik diciptakan dengan digital (komputer) dan bantuan aplikasi digital seperti *Photoshop* dan *Pain Tool Sai* dengan ukuran 2480 x 3433 pixels dalam 300 PPI lalu dikonversikan dalam buku cetak berukuran kertas A5 atau dalam ukuran 14,8 x 21 cm.

Tujuan penciptaan yaitu menciptakan, mendiskripsikan, dan menjelaskan proses penciptaan karya komik yang terinspirasi puisi bertajuk *Hatiku Selemba daun* oleh Sapardi Djoko Damono.

Manfaat Praktis penciptaan sebagai karya komik yang bisa dinikmati masyarakat, meningkatkan kreativitas berkarya, mulai dari eksplorasi hingga eksekusi karya komik dan menambah wawasan sekaligus mempelajari ilmu tentang sastra puisi dan dikembangkan kedalam komik.

Manfaat Teoritis penciptaan adalah dapat menjadi rujukan dalam perkembangan penciptaan seni rupa, menjadi pembelajaran dalam pembuatan karya komik dan dapat digunakan sebagai rujukan penciptaan komik.

METODE PENCIPTAAN

Metode yang dipilih adalah menggunakan metode menurut Husen Hendriyana yaitu *Art and design as capability* (2018:21).. Metode tersebut adalah metode yang terfokus pada penciptaan karya. Hal ini sesuai dengan penciptaan karya. Dalam metode *Art and design as capability*, berisi tentang alur kegiatan yaitu tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan, dan tahap pengerjaan dalam penciptaan karya. Berikut adalah alur yang dapat dilihat pada diagram blok dibawah ini.



Diagram 1. Metode dari *Art and design as capability*. (Sumber : Hendriyana, 2018)

Metode penciptaan tersebut dimulai dengan tahap persiapan adalah tahap melakukan observasi dan pengumpulan informasi mengenai suatu hal yang akan dijadikan objek lalu dianalisis. Analisis data penciptaan yaitu menganalisis puisi bertajuk *Hatiku Selemba Daun*.

Tahap mengimajinasi meliputi bentuk dan visual, lalu bahan dan teknik. Imajinasi bentuk dan visual mengadopsi gaya ilustrasi dan komik Jepang. Imajinasi bahan dan teknik

menggunakan aplikasi digital dan teknik *digital drawing*.

Tahap pengembangan adalah tahap mengembangkan hasil analisis. Hasil analisis puisi adalah puisi memiliki unsur ‘KeTuhanan’ dan ‘Penyesalan’. Hasil dikembangkan menjadi naskah komik dengan unsur tersebut.

Tahap pengerjaan dalam cara menciptakan komik bisa sangat bebas seperti seni pada umumnya menurut McCloud (1994). Perupa melakukan tahap-tahap pengerjaan yaitu.

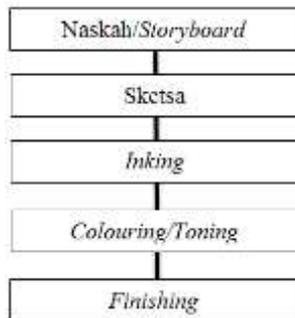


Diagram 2. Prosedur penciptaan komik.
(Sumber: Megananda, 2024)

KERANGKA TEORETIK

Teori-teori yang relevan yang pertama adalah pada skripsi mahasiswa ITS “Komikalisasi Lagu Efek Rumah Kaca berjudul *Putih* dari Band ‘Efek Rumah Kaca’” (2016) karya Muhammad Iqbal. Komikalisasi lagu tersebut dibuat dengan komik digital yang diiringi dengan lagu dan menjadi sebuah video.



Gambar 2. Komikalisasi Lagu Efek Rumah Kaca – *Putih* oleh Muhammad Iqbal
(sumber: <https://musik.kapanlagi.com/jukebox/saat-putih-efek-rumah-kaca-jadi-komikalisasi-8ee79b.html>)

Penelitian kedua berjudul “ANALISIS RESEPSI KOMIKALISASI PUISI “HUJAN BULAN JUNI” KARYA SAPARDI DJOKO DAMONO” (2017) oleh Feliana Vinda

Vicelia dari Universitas Sebelas Maret. Ia menganalisis sebuah komikalisasi puisi yang dibuat oleh Mansur Daman.

Penelitian ketiga adalah penelitian yang berjudul “ANALISIS SEMIOTIK DALAM PUISI “HATIKU SELEMBAR DAUN” KARYA SAPARDI DJOKO DARMONO” yang dilakukan oleh Pipin Pirmansyah, dkk (2018). Penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis secara semiotik dan mendeskripsikan hasil analisis puisi bertajuk *Hatiku Selembar Daun*, serta mengurai tema secara garis besar dari puisi tersebut.

Adapun persamaan dari ketiga penelitian pertama adalah sama-sama membuat komik dan analisis sebuah karya menggunakan sumber yang sama yakni Sapardi Djoko Damono untuk menjadi bahan karya tulis skripsi.

Dalam penelitian yang relevan ketiga adalah menganalisis Puisi bertajuk *Hatiku Selembar Daun* memiliki unsur ‘KeTuhanan’ dan ‘Penyesalan’. Berikut penjelasannya:

*“Hatiku selembar daun
melayang jatuh di rumput;
Nanti dulu, biarkan aku
sejenak terbaring di sini;
Ada yang masih ingin kupandang,
yang senantiasa luput;
Sesaat adalah abadi
sebelum kausapu tamanmu setiap pagi”*

Kata “*Hatiku*” dibayangkan oleh Sapardi seperti *selembar daun* yang *melayang* ke *rumput*. Ihwal tersebut dapat berlaku sebagai *signifier* yang menyatakan sesuatu yang sudah layu, atau mati.

Kata “*terbaring*” bisa dimaknai tergeletak. Oleh karena itu, terbaring mengacu berupa keinginan *daun*, yaitu perilaku yang ingin tergeletak di tanah dan tidak hanya meminta untuk diam di atas rumput dulu, melainkan ia meminta kematiannya kepada Tuhan untuk ditangguhkan dahulu.

Kata “*ingin kupandang*” adalah masih adanya keinginan untuk menyaksikan sesuatu. Sesuatu yang sebelumnya selalu terlewat. Tokoh *Aku* mengacu kelak berjumpa dengan

ajalnya yang pasti tidak dapat dihindarinya, tapi ada hal yang selama hidup terabaikan.

Penggambaran bait terakhir adalah urusan ingin ditinjau, dilakukan, digawaikan, serta diselesaikan karena akan menjumpai kematian yang nyata. Jika kematian itu sudah berlabuh, maka “daun tak bisa lagi diam di atas rumput, karena akan disapu setiap pagi”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

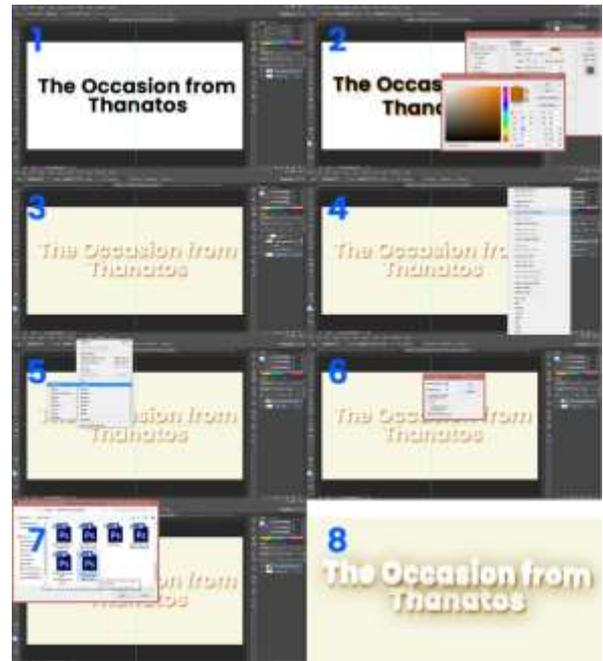
Judul dimulai dengan mengumpulkan ide judul dengan mengeksplorasi ide. Pengumpulan ide, kata-kata, lalu kalimat yang mewakili ide dan gagasan komik



Gambar 3. Menentukan judul.
(sumber: Megananda, 2023)

Setelah pertimbangan yang matang, judul komik *The Occasion from Thanatos* digunakan sebagai judul komik.

Dalam perancangan logo komik, berikut ini adalah tahapan-tahapan membuat logo komik. Eksplorasi bahasa visual dan wujud gambar dilakukan agar dapat mewakili komik.



Gambar 4. Membuat logo komik
(Sumber: Megananda, 2023)

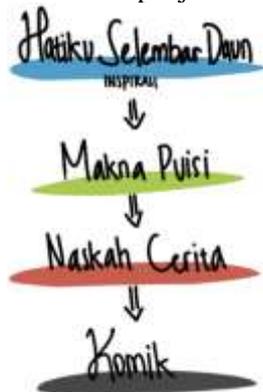
- 1) Tulisan judul dibuat dengan *Poppins Black* dengan ukuran 36.
- 2) Bayangan dengan warna coklat diberikan dengan *blending option*.
- 3) Warna yang diberikan pada tulisan yaitu putih dan warna dasar krem.
- 4) Tulisan diubah menjadi *Smart Object*.
- 5) *Import* dilakukan dengan cara *Filter – Distort – Displace*.
- 6) Pengaturan format *Displace* dengan *Horizontal Scale : Vertical Scale* yaitu 10 : 10.
- 7) Pemilihan file yang sudah disiapkan untuk *Displace*.
- 8) Hasil akhir setelah proses tersebut.



Gambar 5. Hasil akhir logo komik
(Sumber: Megananda, 2023)

Dalam menentukan genre dan cerita mengacu pada puisi bertajuk *Hatiku Selemba*

Daun. Cerita dikembangkan dalam bentuk naskah. Berikut adalah penjelasannya.



Gambar 6. Mind Map inspirasi cerita
(Sumber: Megananda, 2023)

- **Judul Komik** : *The Occasion From Thanatos*
- **Sinopsis Komik** : Pada saat ajal seseorang

datang, konon mereka akan dihampiri oleh 'Dia' sang ilahi.

Djono kebingungan dengan hidupnya yang kini terasa janggal setelah bertemu dengan-Nya dan memberinya sebuah 'kesempatan'.

- **Genre Komik** : *Drama, Psychological, Supernatural.*

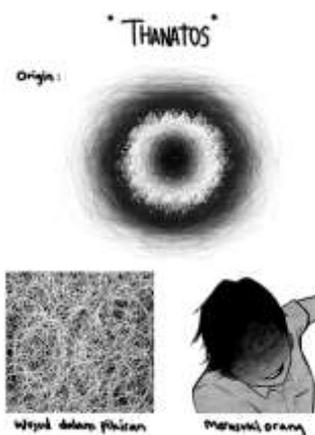
Tokoh/karakter komik adalah Djono, Wardah, dan *Thanatos*. Penamaan karakter berasal dari tokoh asli pencipta puisi yaitu Djono dari Sapardi Djoko Damono, Wardah dari Wardiningsih binti Sungkono, dan *Thanatos* yang memang nama berasal dari mitologi Yunani, personifikasi dari Dewa Kematian, damai, akhirat, dunia bawah, alam kubur dan pemakaman.



Gambar 7. Karakter Djono
(Sumber: Megananda, 2023)



Gambar 8. Karakter Wardah
(Sumber: Megananda, 2023)



Gambar 9. Karakter *Thanatos*
(Sumber: Megananda, 2023)

Proses penciptaan *cover* depan dan belakang dibuat menjadi satu. Diawali dengan membuat objek bahan terlebih dahulu dengan menggambar beberapa bagian gambar yang lalu akan disatukan menjadi *cover* komik utuh. Berikut adalah bagian-bagian yang dibuat.



Gambar 10. Objek bahan *Cover*.
(Sumber: Megananda, 2023)

- 1) Pembuatan sketsa untuk bahan *cover*.
- 2) *Inking* atau menebalkan garis.
- 3) Pemberian warna.

Selanjutnya membuat latar belakang untuk *cover*. *Cover* tersebut berukuran 4960 x 3433 *pixels*. *Cover* dibuat panjang dua kali lipat dari ukuran komik.



Gambar 11. *Cover* Komik.
(Sumber: Megananda, 2023)

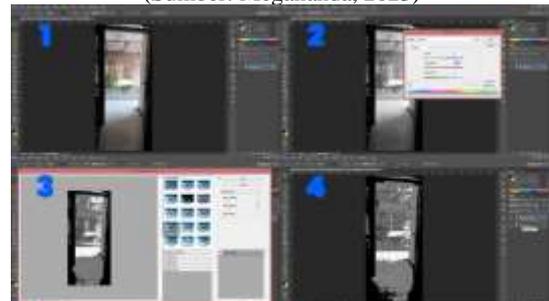
- 1) Pengambilan bahan yang sudah tersedia, yaitu Thanatos.
- 2) Pengubahan *layer* menjadi *Overlay*.

- 3) Penggabungan bahan yang sebelumnya dibuat, lalu diatur sedemikian rupa.
- 4) Penambahan logo komik dan memberikan sinopsis komik.

Latar belakang dibuat dengan mengeksplorasi foto. Penciptaan komik tidak terbatas dan bisa menggunakan berbagai cara dengan membuat beberapa latar belakang dari foto.



Gambar 12. Hasil foto latar belakang
(Sumber: Megananda, 2023)



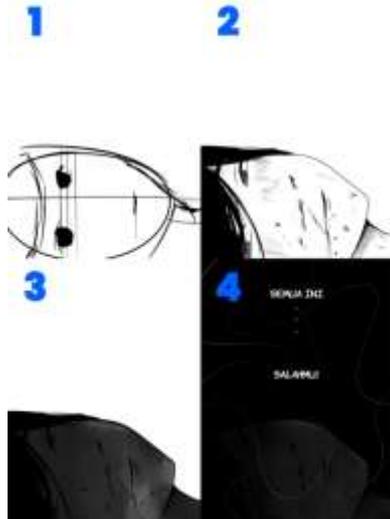
Gambar 13. *Editing* latar belakang.
(Sumber: Megananda, 2023)

- 1) Membuka gambar yang diedit.
- 2) Mengubah warna *Saturation* (-100).
- 3) Membuka *filter gallery* – *poster edges*, lalu mengatur *Edge Thickness/Edge Intensity/Posterization*.
- 4) Hasil gambar yang telah diubah.

Pada penciptaan isi halaman komik, menjabarkan tahap penciptaan komik sesuai

dengan tahap pengerjaan. Tahap pengerjaan yaitu adalah Sketsa (1), *Inking* (2), *Toning/Colouring* (3), *Finishing/Hasil* (4).

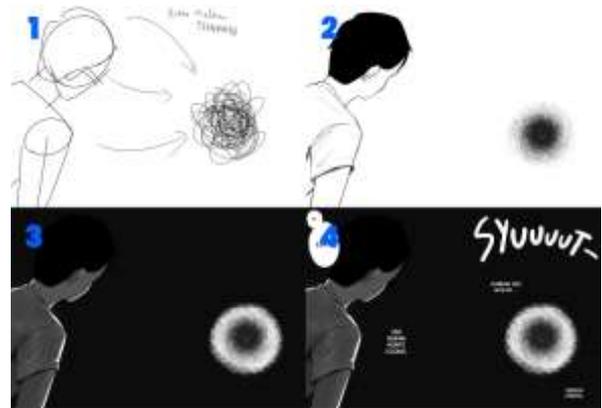
Proses penciptaan isi halaman komik memiliki tahap yang sama pada semua halaman. Berikut adalah satu contoh tahap pengerjaan penciptaan isi halaman komik:



Gambar 14. Halaman 1 komik.
(Sumber: Megananda, 2023)

- 1) Membuat sketsa
- 2) Menebalkan sketsa (*Inking*)
- 3) Memberikan *tone/colour*.
- 4) Memberi warna pada latar dan tulisan sekaligus hasil dari proses tahapan komik.

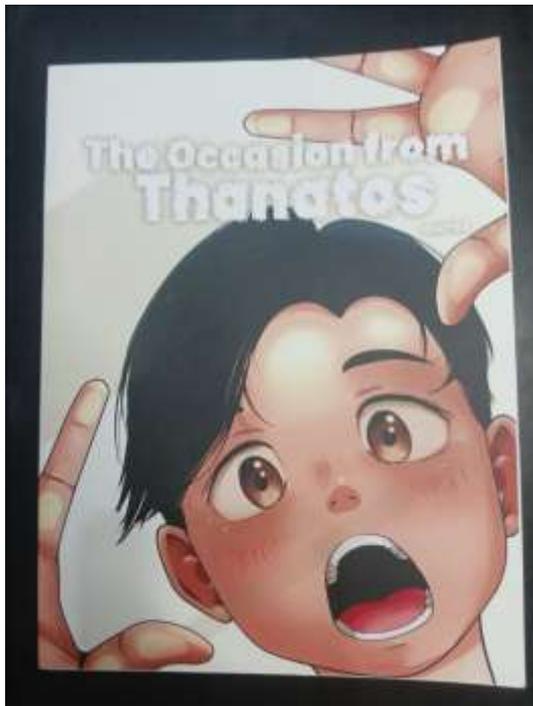
Proses dilakukan berulang hingga mencapai 50 halaman komik. Tahapan komik tetap sama meliputi Sketsa – *Finishing/Hasil* komik. Pada tahap pengerjaan juga ada halaman yang sedikit berbeda. Pengerjaan halaman dilakukan secara bersamaan atau halaman bersambung. Hal tersebut dimaksudkan yaitu halaman dibaca secara bersamaan atau menjadi halaman besar. Ukuran halaman menjadi dua kali lebih besar yaitu 4960 x 3433 *pixels*. Contoh adalah sebagai berikut:



Gambar 15. Halaman 24 – 25 komik.
(Sumber: Megananda, 2023)

Pada proses produksi, komik dicetak dalam buku dan diserahkan pada penerbit. Pembacaan komik dibaca dari kiri – kanan seperti komik Indonesia pada umumnya. Berikut adalah spesifikasi lengkap buku cetak komik:

- Komik berukuran A5 (14.8 x 21cm)
- Komik berwarna hitam putih pada halaman isi komik
- Komik berjumlah 50 halaman
- Komik memiliki *cover* depan dan belakang berwarna
- Komik dicetak secara fisik dan diserahkan penerbit.
- Komik dicetak menggunakan kertas *Art Paper* untuk kover (120 gram) untuk komik laminasi *doff*, halaman komik dengan kertas *HPL* (60 gram)



Gambar 16. Hasil cetak buku komik.
(Sumber: Megananda, 2024)

Judul Karya	: <i>The Occasion From Thanatos</i>
Ukuran	: 14,8 x 21 cm (A5)
Jumlah Halaman	: 50 Halaman
Kertas Cover	: Art Paper doff 120 gram
Kertas Halaman	: HPL 60 gram
Warna Cover	: Berwarna
Warna Halaman	: Hitam putih

Pada tahap akhir adalah tahap validasi karya komik. Validasi karya bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dalam membuat komik.

Validasi karya dengan meminta kritik dan saran seniman atau penggiat seni yang sudah cukup dikenal dan dekat. Diawali dengan melakukan observasi seniman komik dari kerabat yang bersedia untuk memberi validasi karya.

Para seniman akan menjadi validator karya. Validator berjumlah dua orang seniman komik asal Surabaya. Beliau adalah Amir Maliq dan Toni Dwi Kuswantoro. Validator yang dipilih adalah seniman komik aktif berkarya dan memiliki pengalaman dalam komik. Berikut adalah hasil dari validasi karya:

Tabel 1. Validasi karya

Aspek	Skor		Kriteria
	V1	V2	
Ketetapan Tema	9	8	Sangat bagus
Bentuk Objek	8	8	Sangat bagus
Pewarnaan	9	8	Sangat bagus
Komposisi	9	7	Sangat bagus
Penyelesaian Karya	8	7	Sangat bagus
Penguasaan Teknik	9	8	Sangat bagus

Keterangan: V1=Tony Dwi Kuswantoro 1; V2=Amir Maliq

Penjelasan evaluasi Tony Dwi Kuswantoro adalah teknik paneling yang di terapkan dalam komik *The Occasion From Thanatos* cukup memudahkan semua kalangan pembaca untuk memahami cerita. Penggunaan efek *screentone original* memberikan kesan *dark* pada cerita sesuai dengan puisi yang di angkat. Penyelesaian karya dikerjakan dengan cukup detail dengan banyaknya variasi *screentone* dan efek yang menarik. Ruang-ruang kosong dalam komik mampu di lengkapi dengan baik dengan bentuk interpretasi *Thanatos* yang di ilustrasikan seniman.

Penjelasan evaluasi Amir Maliq adalah tema yang disampaikan sudah bagus, hanya saja kurang *impactfull* karena ada elemen yang kurang. Tapi jika ini diperbarui lagi maka akan menjadi komik yang memiliki jiwa (*soul*).

SIMPULAN DAN SARAN

Isi dan makna puisi bertajuk *Hatiku Selembar Daun* tersebut menjadi latar belakang penciptaan. Ketertarikan perupa adalah komik lalu dengan membuat komik terinspirasi oleh puisi bertajuk *Hatiku Selembar Daun*.

Tujuan penciptaan adalah mendiskripsikan proses kreatif penciptaan karya komik yang terinspirasi puisi bertajuk *Hatiku Selembar Daun* yang dicetus dan

dikaryakan Sapardi Djoko Damono, lalu menjelaskan isi dari komik yang terinspirasi dari puisi bertajuk *Hatiku Selembar Daun*.

Metode yang dipilih adalah menggunakan metode menurut Husen Hendriyana yaitu *Art and design as capability*. (2018:21). Tahap pertama melakukan observasi dengan mencari data yang relevan, buku, jurnal, skripsi terdahulu. Perupa melakukan analisis puisi dengan acuan data yang relevan dan penelitian terdahulu. Setelah melakukan observasi adalah membuat naskah dari analisis tersebut. Lalu, tahap mengimajinasi dengan mengimajinasi gambar dan visual. Selanjutnya adalah melakukan tahap pengembangan dengan membuat naskah lalu tahap pengerjaan dengan membuat komik.

Karya adalah komik cetak penerbit berukuran A5 atau dalam ukuran 14,8 x 21 cm berisi 50 halaman hitam-putih dengan cover berwarna. Komik memiliki *genre Drama, Psychological, Supernatural*. Komik bercerita tentang sebuah 'Penyesalan' seseorang akan masa lalu yang terus menghantui perasaan hingga ajal datang menjemput. Komik dibuat dengan gaya *Manga* atau komik Jepang.

Melalui karya ini, diharapkan saran yang disampaikan adalah jangan sampai kita terlena dalam zona nyaman. Penyesalan selalu datang diakhir. Pentingnya kita untuk menyadari hal tersebut adalah dengan selalu instropeksi dan evaluasi diri.

Perupa mencoba mengajak para pembaca agar lebih sering instropeksi, evaluasi dan tidak lupa berdoa. Doa sangatlah penting supaya kita lebih ingat dengan yang Maha Kuasa Allah SWT.

Perupa menyadari banyak sekali kekurangan baik dalam penulisan, karya, sampai diri yang perlu dikritik dan dikoreksi. Manusia tak luput dari dosa sehingga tanpa disadari, timbul kesalahan baik terencana maupun tidak terencana. Oleh karena itu, perupa juga meminta arahan dan iktirad dari pembaca agar menjadi lebih baik.

REFERENSI

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran* (edisi 1). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Danesi, Marcel. 2004. *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.

Damono, Sapardi Djoko. 1983. *Perahu Kertas*. Edisi Cetakan Pertama Februari 2018. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Damono, Sapardi Djoko. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta. Monitor, Jurnal.2007

Franz, Kurt dan Meier Bernhard. (1994). *Membina Minat Baca*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Harijanti, Sutji. 2020. *Modul Pembelajaran SMA: Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat SMA, Direktorat Jendral PAUD, DIKDAS dan DIKMEN Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Hendriyana, Husen. 2018. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Sunan Ambu Press.

Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern* Edisi Revisi. Bandung: Rekayasa Sains.

Koendoro, Dwi. 2007. *Yuk, Bikin Komik*. Bandung: Mizan Media Utama.

Mahanani, N.W. dan Rengganis, R. 2021. GAGASAN IDEALISME ABSOLUT DALAM KUMPULAN PUISI ASMARALOKA KARYA USMAN ARRUMY (KAJIAN METAFISIKA HEGEL). SAPALA. 8 (2), 92–102.

McCloud, Scott. 1994. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial.

McCloud, Scot. 2002. *Understanding Comics*. United States: William Morrow Paperbacks

Muhandis, Fikri. (2018). *INTERAKSI SOSIAL "SI BOCAH TULI" SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KOMIK*. (Skripsi, Universitas Brawijaya, Malang).

Nugroho, Aris Eko. 2019. *Yogyakarta Komik Weeks*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta.

Pirmansyah, P. dkk. 2018. *ANALISIS SEMIOTIK DALAM PUISI "HATIKU*

- SELEMBAR DAUN” KARYA SAPARDI DJOKO DARMONO. Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.* 1(3), 315–320.
- Pradopo, R. D. (2012). *Pengkajian Puisi.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rahman, Habibu. (2018). *Perancangan Motion Comic Visualisasi Puisi "Syair Utuk Seorang Petani Di Waimital, Pulau Seram, Yang Pada Hari Ini Pulang Ke Almamaternya" Karya Taufik Ismail.* (Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Ramadhan, B.S. dan Rasuardie. 2020. Kajian Industri Komik Daring Indonesia Studi Kasus: Komik Tahilalats. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna).* 8(1), 2-18.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2011. *METODOLOGI PENELITIAN SENI.* Semarang: Cipta Risma Nusantara Semarang.
- Sachari, Agus. 2007. *Budaya Visual Indonesia.* Bandung: Erlangga.
- Soedarso. 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi dan Kegunaan Seni.* Yogyakarta: Badan Penerbit Insitutit Seni Indonesia Yogyakarta.
- Vicelia, F.N. 2017. *ANALISIS RESEPSI KOMIKALISASI PUISI “HUJAN BULAN JUNI” KARYA SAPARDI DJOKO DAMONO.* (Skripsi, Universitas Sebelas Maret).
- Kompas, Artikel. 2013. <https://muda.kompas.id/baca/2013/04/14/komik-hujan-bulan-juni-di-tangan-man/>. Diakses pada 12 Maret 2021 pukul 19.23.
- Kumparan, Artikel. 2020. <https://kumparan.com/potongan-nostalgia/menengok-komik-pertama-di-dunia-1uoyHMRwMQX/1>, diakses pada 13 Maret 2021 pukul 10.12.
- Bahar, Alvin. 2016. <https://hai.grid.id/read/07567183/mahasis-wa-its-surabaya-ini-bikin-komik-dari-lagu-efek-rumah-kaca-lihat-deh-kerennya>. Diakses pada 13 Maret 2021 pukul 11.05.
- E-jurnal, 2013. <https://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-manga.html>. Diakses pada 13 Maret 2021 pukul 13.04.
- Widyastuti, Aneu. 2015. <https://prezi.com/ow1qkc2kvdeu/kurangn-ya-minat-remaja-terhadap-puisi/>. Diakses pada 8 Agustus 2022 pukul-15.22